
MANUAL DE ESTRATEGIA
GUÍA
PARA SER EL MEJOR
ENTRENADOR
POKÉMON X
POKÉMON Y
TM
Más de 50 trucos
¡Hazte con todos!

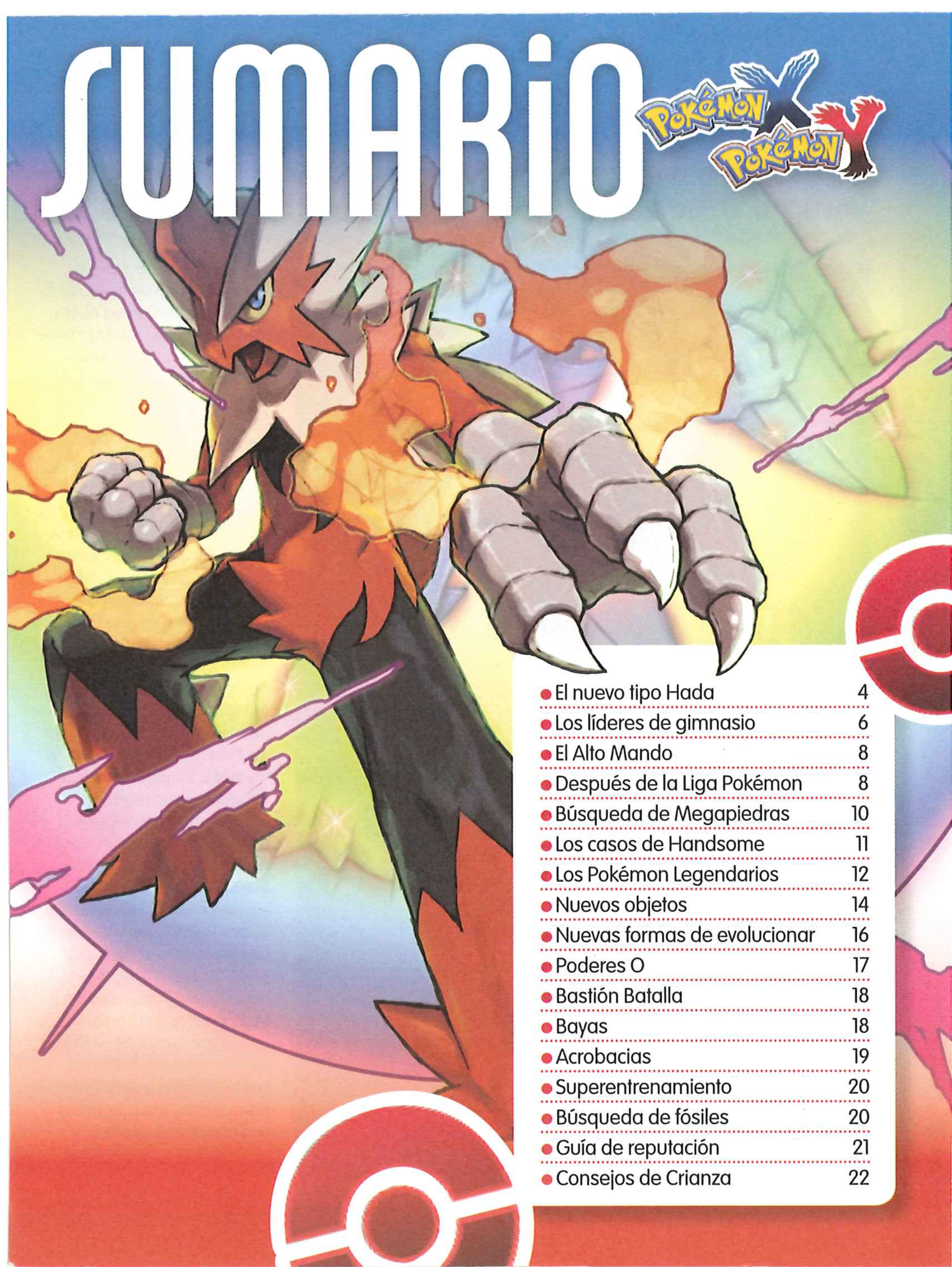
Disfruta de tu revista favorita

en formato **digital**

Smartphone • Tablet • Apple Mac • Windows PC



SUMARIO



- El nuevo tipo Hada 4
- Los líderes de gimnasio 6
- El Alto Mando 8
- Después de la Liga Pokémon 8
- Búsqueda de Megapiedras 10
- Los casos de Handsome 11
- Los Pokémon Legendarios 12
- Nuevos objetos 14
- Nuevas formas de evolucionar 16
- Poderes O 17
- Bastión Batalla 18
- Bayas 18
- Acrobacias 19
- Superentrenamiento 20
- Búsqueda de fósiles 20
- Guía de reputación 21
- Consejos de Crianza 22



El nuevo tipo Hada

En Pokémon X e Y se ha incorporado un nuevo tipo a los 17 ya existentes hasta ahora: el **tipo Hada**. Esto hace que tengamos que aprendernos de nuevo la tabla de debilidades y fortalezas de cada tipo, entre otras cosas porque se han producido algunos cambios que también han afectado al **tipo Acero**. La nueva tabla de debilidades y resistencias la tienes en la página de al lado. Empóllate sus equivalencias y llegarás a ser el mejor entrenador.

Ten en cuenta que muchos antiguos Pokémon ahora pasan a ser de **tipo Hada**, por lo que sus debilidades y fortalezas se han visto totalmente alteradas. Se trata de los Pokémon **Cleffa**, **Clefairy**, **Clefable**, **Snubull**, **Grandbull** y **Togepi,** que pasan ser puramente **Hada**; **Igglybuff**, **Jigglypuff**, **Wigglytuff** y **Azurill**, pasan a ser **Normal/Hada**; **Marill** y **Azumarill** pasan a ser **Agua/Hada**; **Mime Jr.**, **Mr. Mime**, **Ralts**, **Kirlia** y **Gardevoir** se convierten en **Psíquico/Hada**; **Togetic** y **Togekiss** pasan a ser **Hada/Volador**; y **Mawile** es **Acero/Hada**. La consecuencia de esto es que por ejemplo Pokémon como **Clefairy,** que antes eran débiles a Lucha, ahora son resistentes a ellos.



Tabla de compatibilidad entre tipos

Tanto los movimientos como los propios Pokémon se dividen en varios tipos, que pueden afectar considerablemente a la cantidad de daño que hagas o recibas durante el combate. Si dominas esta tabla de compatibilidad entre ellos, sin duda partirás con mucha ventaja frente a cualquier entrenador en combate.

Tipo del movimiento del Pokémon atacante \ Tipo del Pokémon defensor	Normal	Fuego	Agua	Planta	Eléctrico	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón	Siniestro	Acero	Hada
Normal													▲	×			▲	
Fuego		▲	▲	●		●						●	▲		▲		●	
Agua		●	▲	▲					●				●		▲			
Planta		▲	●	▲				▲	●	▲		▲	●		▲		▲	
Eléctrico			●	▲	▲				×	●					▲			
Hielo		▲	▲	●		▲			●	●					●		▲	
Lucha	●					●		▲		▲	▲	▲	●	×		●	●	▲
Veneno				●				▲	▲				▲	▲			×	●
Tierra		●		▲	●			●		×		▲	●				●	
Volador				●	▲		●					●	▲				▲	
Psíquico							●	●			▲					×	▲	
Bicho		▲		●			▲	▲		▲	●			▲		●	▲	▲
Roca		●				●	▲		▲	●		●					▲	
Fantasma	×										●			●		▲		
Dragón															●		▲	×
Siniestro							▲				●			●		▲		▲
Acero		▲	▲		▲	●							●				▲	●
Hada		▲					●	▲							●	●	▲	

Leyenda

●	Supereficaz	× 2
Sin icono	Daño normal	× 1
▲	Poco eficaz	× ½
×	Sin efecto	× 0

pokemon.es/XY

LO QUE DEBES SABER

- Los Pokémon de tipo Fuego no pueden ser quemados.
- Los Pokémon de tipo Planta son inmunes a Drenadoras y a los movimientos con esporas o polvos.
- Los Pokémon de tipo Eléctrico no pueden ser paralizados.
- Los Pokémon de tipo Hielo no pueden congelarse ni recibir daño por granizo.
- Los Pokémon de tipo Veneno no pueden envenenarse, incluso aunque se incorporen a un combate en el que haya púas tóxicas. Al entrar en combate, eliminan las púas tóxicas (salvo que también sean de tipo Volador o cuenten con la habilidad Levitación).
- Los Pokémon de tipo Tierra son inmunes a Onda Trueno y al daño que causan las tormentas de arena.
- Los Pokémon de tipo Volador no sufren daño de púas al entrar en el combate, ni pueden resultar envenenados ni gravemente envenenados al incorporarse a un combate en el que haya púas tóxicas.
- Los Pokémon de tipo Roca son inmunes al daño que causan las tormentas de arena. De hecho, las tormentas de arena les suben la Defensa Especial.
- Los Pokémon de tipo Fantasma son inmunes a los movimientos que impiden huir a Pokémon del combate.
- Los Pokémon de tipo Acero son inmunes al daño que causan las tormentas de arena, así como al envenenamiento y envenenamiento grave, aunque en combate haya púas tóxicas.

Los líderes de gimn



VIOLETA

Gimnasio Novarte

Deberás encontrar el camino correcto por la tela de araña para llegar hasta su líder, Violeta. Lo mejor será que te guíes por las gotas de rocío. Violeta te espera al fondo del gimnasio con los Pokémon de tipo Bicho Surskit nivel 10 y Vivillon al nivel 12. Cuídate de su movimiento Acoso, pues te irá quitando daño gradualmente cada turno. Cuando alguno de sus Pokémon se debilite, usará una Poción. Al vencerla consigues la Medalla Insecto.



AMARO

Gimnasio Témpera

En este gimnasio de tipo planta hay que trepar por unas lianas y balancearnos sobre ellas hasta llegar a la cima de la torre. Realmente el gimnasio en sí es un laberinto, aunque con suerte acabaremos encontrando el camino correcto tras mucho ensayo y error, y podremos enfrentarnos a Amaro y a su equipo formado por Jumpluff, Weepinbell y Gogoat. Utiliza movimientos de tipo de tipo Fuego, Hielo y Volador. Y podrás hacerte con la medalla Hoja.





LINO

Gimnasio Relieve

El objetivo es trepar hasta el punto más alto para poder enfrentarnos a Lino. Un truco para subir más rápido es ascender en diagonal, aunque no es bueno ir con prisas porque hay un par de caminos sin salida. Cuando llegues arriba, Lino te esperará con extintos Pokémon Amaura y Tyrunt al nivel 25. Ten cuidado con el Tumba Rocas de Tyrunt, especialmente si cogiste a Fennekin. El premio es la Medalla Muro.



LEM

Gimnasio Luminalia

Participas en un concurso de preguntas y respuestas donde tendrás que reconocer a cuatro Pokémon únicamente por su silueta. Cada vez que elijamos una respuesta tendremos que hacer un combate, por lo que acertar la respuesta correcta nos facilitará las cosas. Al final nos espera Lem con su equipo formado por Emolga y Magneton al nivel 35 y Heliolisk al nivel 37. Los ataques tipo Tierra pueden ser muy útiles. Llévate la Medalla Voltaje por tu pundonor.

sio



CORELIA

Gimnasio Yantra

Estamos en una gran pista de patinaje y debemos alcanzar por detrás a cuatro patinadores y derrotarles en un combate Pokémon. Cuando lo hayamos hecho podremos llegar a la zona central y enfrentarnos a Corelia con su equipo formado por Mienfoo al 29, Machoke al 28 y Hawlucha al 32. Mucho cuidado con Hawlucha: además de su alto nivel, es de tipo Volador. La medalla Lid, con la que poder usar surf, es la recompensa.

Te descubrimos todas las claves y estrategias para vencer a los 8



VALERIA

Gimnasio Romantis

Este gimnasio de tipo Hada es en realidad una casa de muñecas. En él tendremos que ir teletransportándonos de una habitación a otra hasta llegar a la parte central superior, donde se encuentra la líder Valería. Mucho ojo con su Sylveon de nivel 42, ya que tiene una gran defensa especial: hazle frente con ataques físicos. Y atención también a su Mawile al 38 y a su Mr. Mime al 39. Usa ataques de tipo Veneno y Acero. Y podrás hacerte con la Medalla Hada.



ÁSTRID

Gimnasio Fluxus

En este gimnasio de tipo Psíquico hay que ir avanzando por unas plataformas de colores usando unos teletransportadores. El camino se divide en zonas clasificadas por colores, empezando en verde, luego azul y más tarde una zona rosa que indica que estamos cerca de la líder. Efectivamente, Ástrid utiliza Sigilyph al 44, Slowking al 45 y Meowstic al 48. No dejes a Slowking utilizar Paz Mental varias veces, o te costará mucho derrotarlo. El premio final es la Medalla Psique.



ÉDEL

Gimnasio Fractal

Debemos pulsar unos interruptores que harán rotar unas piezas de colores que te servirán para ir avanzando. El líder te espera con un Abomasnow al nivel 56, un Cryogonal al 55 y un Avalugg al 59. Ten en cuenta que Abomasnow hará que nieve y te infligirá daño cada turno si tu Pokémon no es de Hielo, aunque esto no te supondrá ni el más mínimo problema si contamos con Delphox o Charizard. Te haces con la Medalla Iceberg si consigues acabar con él.

El Alto Mando



MALVA

La Alto Mando Malva es de tipo Fuego y tiene en su equipo a Pyroar, Torkoal y Chandelure al nivel 63, además de un Talonflame al nivel 65. Este último y Chandelure son los que más problemas te darán. Por un lado está el Pájaro Osado de Talonflame y por otro el hecho de que a Chandelure no le afectan los ataques de tipo Lucha. Te lo decimos por si pretendes utilizar a Lucario megaevolucionado, no iba a ser muy eficaz...



TILEO

Este Alto Mando es de tipo Acero y su equipo está formado por Klefki, Probopass y Scizor al nivel 63, y también dispone de un Aegislash al nivel 65. Klefki además de tipo Acero es de tipo Hada, por lo que resiste los ataques de tipo Lucha. Por otro lado, Aegislash tiene una habilidad que le hace alternar ataque y defensa según le interese, por lo que nos atacará con mucha potencia y defenderá también muy bien. No olvides que es fantasma, por lo que no uses ataques de tipo Lucha o Normal contra él.



DRÁCENA

Esta Alto Mando es de tipo Dragón y su equipo lo conforman Dragalge, Altaria y Druddigon al nivel 63, y Noivern al nivel 65. No te dejes engañar por Dragalge, que es de tipo Veneno/Dragón pese a que su anterior etapa fuese Veneno/Agua. Un Pokémon como Lapras con Rayo Hielo no debería tener problema para acabar con todos, especialmente con Altaria y Noivern que son Dragón/Volador y tienen doble debilidad a Hielo.



NARCISO

Este Alto Mando experto en el tipo agua cuenta en su equipo con Clawitzer, Starmie y Gyarados, todos al nivel 63, y también con un Barbaracle. Hay que tener especial cuidado con Gyarados si pretendes enfrentarte a él con un Pokémon eléctrico, pues conoce Terremoto. El ataque Roca afilada de Barbaracle también puede darme algún que otro susto, así que ten cuidado con los Pokémon eléctricos. Un Lapras o Starmie con Rayo te pueden venir muy bien para derrotarle con mayor facilidad.



DIANTA

La Campeona de Kalos utiliza Pokémon de tipos bastante variados. Su equipo está formado por un Hawlucha al nivel 64, un Tyrantrum, un Aurorus y un Gourgeist al nivel 65, un Goodra al nivel 66 y un Gardevoir al nivel 68. Procura tener mucho cuidado con Gardevoir, pues lo hace megaevolucionar y aumenta sus defensas. Recomendamos llevar un Pokémon de tipo Hielo para Tyrantrum, Gourgesit y Goodra, uno Psíquico para Hawlucha y uno Siniestro para Gardevoir. Si tienes la edición Pokémon Y te vendrá bien usar a Yveltal.



Después de la Liga Pokémon









EL MISTERIOSO A.Z.

Durante el transcurso de nuestra aventura nos encontraremos un par de veces con este misterioso entrenador que parece realmente infeliz pese a contar con el don de la vida eterna. Se encuentra así porque perdió a su querido Pokémon Floette.
Al final del juego podremos enfrentarnos a él en un combate que pondrá un final feliz a su historia. Los Pokémon que utiliza son Torkoal, Golurk y Sigilyph, todos al nivel 60. Después de haber superado al Alto Mando, seguro que esto no supone ningún problema.

ABONO DEL TMV

El Profesor Ciprés nos hará entrega en la Estación de Ciudad Luminalia del Abono del TMV. El TMV es el Tren de Mega Velocidad que nos permitirá acceder a Ciudad Batik, la última ciudad de Kalos que nos quedaba por descubrir. Una vez que hayamos ido en tren, podremos acceder volando siempre que queramos.

MANSIÓN BATALLA

En Ciudad Batik encontraremos la Mansión Batalla, que no es más que una revisión del ya conocido Metro Batalla de Blanco y Negro. Aquí podremos librar combates de todo tipo intentando alcanzar el mayor número de victorias consecutivas que podamos. Con cada combate que ganemos iremos acumulando Puntos de Batalla que podremos canjear por valiosos objetos. Además, nos espera una recompensa extra si derrotamos a las líderes de la Mansión Batalla en los combates número 21 de la modalidad normal, o en los número 49 de la modalidad Súper, que desbloquearemos tras superar el combate número 21 de la modalidad normal.

SAFARI AMISTAD

Este Safari de Ciudad Batik no se parece en nada a otros Safaris que estemos acostumbrados a ver en los juegos de Pokémon. Aquí tendremos una zona Safari por cada amigo que tengamos registrado en la consola. Cada una de estas zonas del Safari Amistad cuentan con dos Pokémon si nuestro amigo no ha llegado hasta el Safari Amistad en su juego o ni siquiera lo tiene, o tres Pokémon si nuestro amigo ya ha completado el juego y ha accedido al Safari Amistad. Estos Pokémon pertenecen a un tipo común y son siempre los mismos para ese amigo, tanto en tu juego como en el de otros amigos que compartáis.
Los Pokémon que pueden aparecer en Safari Amistad son muy variados, incluyendo a los Pokémon de inicio de Kanto y de Kalos, por lo que es muy recomendable que hagas muchos amigos para tener unas amplias zonas que te ayuden a completar fácilmente la Pokédex.



Búsqueda de Megapiedras

Después de haber completado la Liga Pokémon y haber ido a la Mansión Batalla en Ciudad Batik, tu rival te estará esperando al norte de Batik para librar un último combate en el que demostrar quién es mejor. Si le derrotas te entregará la Absolita, la megapiedra necesaria para megaevolucionar a Absol. Te informará además de que Ciprés quiere que vayas a verle porque ha desentrañado el poder del Mega-aro. Después de que hables con Ciprés en Fluxus, tu mega-aro te permitirá ver las megapiedras que están ocultas por Kalos, pero únicamente entre las 20:00 y las 21:00 horas.

Hasta ahora únicamente podrías conseguir las megapiedras que te entregaban otras personas, como podían ser las siguientes:

Nombre	Localización
Venusaurita **Charizardita X** **Charizardita Y** **Blastoisita**	La del inicial de Kanto que elijas tras derrotar al Profesor Ciprés en Luminalia te la entregará el propio Profesor, las otras dos las podrás comprar en la tienda de piedras de Ciudad Luminalia (su precio va bajando).
Aerodactylita	La recibes en el Instituto Paleontológico de Pueblo Petroglifo.
Lucarita	La tiene equipada el Lucario que recibes de Corelia en Ciudad Yantra.
Ampharosita	Te la regala un hombre en una isla de la Bahía Azul.
Abomasnowita	Te la entrega Abomasnow en la Gruta Helada tras derrotar al Team Flare.
Gengarita	Te la entrega una bruja en Ciudad Romantis.
Absolita	La recibes de tu rival en Ciudad Batik.

A partir de ahora podrás encontrar estas otras ocultas entre las 20:00 y las 21:00 de cada día:

Nombre	Localización
Alakazamita	Está en una cueva escondida en la zona norte de la Cueva Reflejos.
Kangaskhanita	Según entras en la Cueva Brillante, en el primer camino a la derecha.
Scizorita	Detrás de Abomasnow en la Gruta Helada.
Gyaradosita	En la cascada de Pueblo Mosaico.
Mawilita	En la parte de arriba del castillo de Pueblo Vánitas.
Banettita	En la Estancia Vacua.
Medichamita	Frente al pozo de Ciudad Romantis.
Garchompita	En Calle Victoria, cerca de donde te enfrentas a tu rival.
Gardevoirita	Equipada en el Ralts que te cambia Dianta en un café de Luminalia.
Pinsirita (en X) **Heracrossita (en Y)**	Nada más entrar al Bosque Novarte, la podrás ver entre la hierba.
Manectricita (en X) **Houndoomita (en Y)**	En la Ruta 16, justo donde hay unos patinadores dando vueltas.
Tyranitarita (en X) **Aggronita (en Y)**	En el gimnasio de Ciudad Relieve, en uno de los caminos sin salida.
Mewtwonita X **Mewtwonita Y**	La recibes tras capturar a Mewtwo.

Los casos de Handsome

Si vas a Luminalia tras haberte enfrentado a tu rival en Ciudad Batik, recibirás una llamada misteriosa. Es el detective Handsome, de Blanco y Negro, que necesita que le ayudes a resolver estos casos.



CAPÍTULO 1:

En este primer capítulo el objetivo es encontrar cinco boletos que ha escondido por la ciudad: así demostrarás que puedes ser un buen detective. La ubicación de los boletos es la siguiente:

- En el Centro Pokémon que está junto a la Plaza Rosa.
- En la Plaza Central, dentro del gimnasio.
- En la tienda de medicina de Avenida Primavera.
- En la planta baja del museo de Bulevar Norte.



CAPÍTULO 2:

Nuestro primer caso serio consiste en comprobar los callejones de la ciudad, en busca de unos niños problemáticos. Estos niños se encuentran en el callejón del Bulevar Sur que está junto al Restaurante Le Mindundi. Tras derrotar a todos los niños tendremos que atrapar a un Peluchín, un Pokémon que ha salido huyendo. Este Pokémon puede estar en cualquiera de los otros tres callejones de la ciudad y tendremos que bailar cuando nos encontremos con él para que confíe en nosotros.



CAPÍTULO 3:

Matière se ha unido a nuestro equipo y nos será de gran utilidad para hacer de intérprete con la turista que será nuestra nueva cliente. Parece ser que unos gamberros que están en la Estación Luminalia le han robado a su Pokémon y tendremos que ir allí a recuperarlo. ¡No será demasiado difícil darle una lección a esos gamberros!



CAPÍTULO 4:

Se nos informa de una acto de vandalismo en el museo, por lo que iremos a ver qué sucede. Sin embargo, aparece en las noticias un caso más importante, un robo masivo de Pokémon en la ciudad. Parece ser que el ladrón se encuentra en el callejón del Bulevar Norte, un tipo con un misterioso aspecto robótico al que tendremos que derrotar.



CAPÍTULO 5:

Nuestra siguiente cliente nos pide que vayamos a verla al Hotel Ricachilton del Bulevar Norte. Se trata de Malva, del Alto Mando; ella nos informará de que el Team Flare está detrás de todos estos robos y nos pedirá que vayamos a los Laboratorios Lysson a ponerle fin. Allí nos enfrentaremos nuevamente al misterioso ladrón robótico.



CAPÍTULO 6:

Este capítulo no es más que el cierre de toda la historia, y como es una chulada para verlo lo único que tienes que hacer es dirigirte a la Cafetería Lysson.

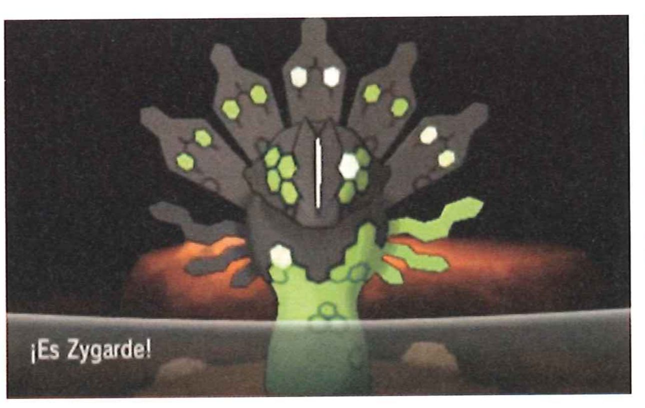
Los Pokémon

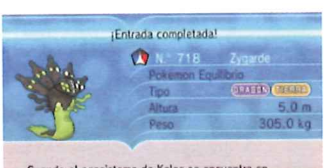
XERNEAS/YVELTAL

Después de conseguir la séptima medalla en Ciudad Fluxus, tendremos que detener los planes del Team Flare en su guarida escondida en el Café Lysson de Ciudad Luminalia. Tras derrotarles, nos tocará ir a Pueblo Crómlech, donde encontraremos el arma definitiva y también lo que origina su poder: Xerneas o Yveltal.

Dependiendo de si jugamos a Pokémon X o a Pokémon Y, aquí podremos capturar a Xerneas o a Yveltal al nivel 50. No es demasiado difícil de hacerte con cualquiera de los dos, aunque debemos tener cuidado con no debilitarlo.

s Xerneas!





ZYGARDE

Tras derrotar al Alto Mando y convertirnos en campones de Kalos, accederemos a una nueva zona de la Cueva Desenlace. Aquí podremos encontrar los objetos necesarios para potenciar a Palkia, Dialga y Giratina, pero tambien hallaremos a un nuevo Pokémon legendario de tipo Dragón/Tierra al nivel 70: Zygarde.

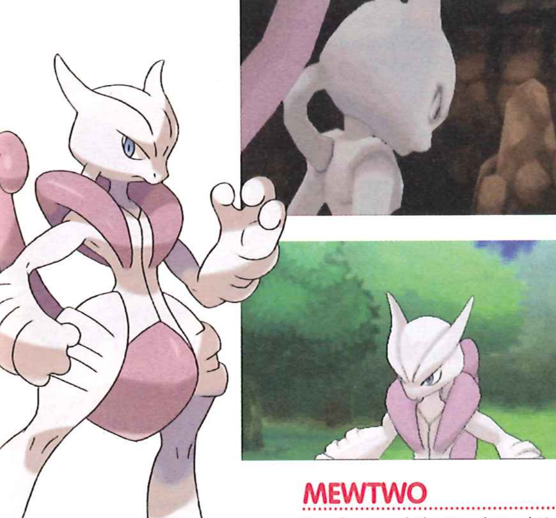
Legendarios

ARTICUNO / ZAPDOS / MOLTRES



Según el Pokémon que hayamos elegido al comenzar la aventura, aparecerá una de estas tres aves legendarias correteando por Kalos tras haber completado la Liga Pokémon. Si escogimos a Chespin, aparecerá Articuno; si escogimos a Fennekin, será Zapdos; y si optamos por Froakie, encontraremos a Moltres. El ave en cuestión estará al nivel 70 y huirá cada vez que nos lo encontremos sin darnos opción de atacar o de usar ningún objeto. Para ganarnos esa opción, habrá que encontrarla 10 veces, así que consulta su área continuamente mediante la Pokédex y ve hacia su localización sin utilizar Vuelo.

Tras las 10 veces, aparecerá en Cueva Talasia al norte de Ciudad Témpera. Allí nos atacará por sorpresa desde el techo, pero podremos capturarla al nivel 70. Es muy importante que guardes la partida antes de entrar a la cueva, pues si la derrotas no volverá a aparecer más.







MEWTWO

Tras derrotar al Alto Mando también tendremos acceso a una cueva que se encuentra en la Villa Pokémon. Para acceder a esta misteriosa cueva tendremos que surfear por la zona de la izquierda. En su interior nos encontraremos con el legendario Mewtwo al nivel 70. Tras capturarlo, recibiremos además la Mewtwoita X en Pokémon X o la Mewtwoita Y en Pokémon Y, las megapiedras necesarias para megaevolucionarlo. Ten en cuenta que Mega Mewtwo Y se centra más en el ataque especial y mantiene su tipo Psíquico, mientras que Mega Mewtwo X pasa a ser Psíquico/Lucha y se centra más en los ataques físicos.



Nuevos objetos



REPARTIR EXPERIENCIA

Este objeto se ha convertido en un objeto clave del juego y ha cambiado por completo su funcionamiento. Ahora, con Repartir Experiencia, todos los Pokémon de nuestro equipo que no hayan participado en el combate, recibirán la mitad de los puntos de experiencia además de los puntos de esfuerzo correspondientes al Pokémon derrotado. Este objeto puede desactivarse y volver a activarse en cualquier momento desde la mochila.



POKÉRADAR

Este objeto regresa después de haberse suprimido en las ediciones de Pokémon Blanco y Pokémon Negro. Lo recibirás después de completar la Liga Pokémon, en el Laboratorio del Profesor Ciprés en Ciudad Luminalia. Hará los honores de entregártelo uno de sus ayudantes, que además te encargará que investigues un Pokémon cada día. Con el PokéRadar podrás hacer cadenas de Pokémon en la hierba con las que podrás conseguir con mayor facilidad que aparezcan Pokémon raros o variocolor.

Hierba Única	32
Tubérculo	32
Pila	32
Tarjeta Roja	32
Botón Escape	32
Seguro Debilidad	32
Blanco	32
Protector	32

Aumenta mucho el Ataque y el Ataque Especial cuando el Pokémon que lo lleva recibe un ataque frente al cual es débil.

SEGURO DEBILIDAD

Este objeto se puede conseguir en la Mansión Batalla de Ciudad Batik a cambio de 32 Puntos Batalla. Su efecto es que aumentará mucho el Ataque y Ataque Especial del Pokémon cuando lo lleve equipado y reciba un ataque ante el cual sea débil. Debemos estar muy seguros por lo tanto de que vamos a sobrevivir a ese ataque, pues de lo contrario no nos serviría de nada.



SAQUITO FRAGANTE

Este objeto se puede conseguir en la Mansión Batalla de Ciudad Batik a cambio de 32 Puntos Batalla, aunque en Pokémon Y también lo recibiremos de un hombre en Ciudad Relieve. No tiene ningún efecto en batalla, pero nos permitirá evolucionar a Spritzee si lo intercambiamos con él equipado.

Vidasfera	48
Bola Férrea	48
Globo Helio	48
Banda Atadura	48
Gafa Protectora	48
Caramelo Raro	48
Cáps. Habilidad	200
Cancelar	

Cápsula que les permite cambiar de habilidad a los Pokémon que poseen dos.

CÁPSULA HABILIDAD

Este objeto se puede conseguir en la Mansión Batalla de Ciudad Batik a cambio de 200 Puntos Batalla y te permitirá modificar la habilidad del Pokémon que la lleve equipada si tiene dos habilidades diferentes. Esto nos permitirá incluso poder cambiar de habilidad en mitad de un combate doble.



DULCE DE NATA

Este objeto se puede conseguir en la Mansión Batalla de Ciudad Batik a cambio de 32 Puntos Batalla, aunque en Pokémon X también lo recibiremos de un hombre en Ciudad Relieve. No tiene ningún efecto en batalla, pero nos permitirá evolucionar a Swirlix si lo intercambiamos con él equipado.

De los más valiosos a los más anecdóticos, descubrimos los nuevos objetos del juego

PB 1
Cinta Focus 48
Cinta Elegida 48
Pañuelo Elegido 48
Chaleco Asalto 48
Banda Focus 48
Garra Afilada 48
Colmillo Agudo 48
Polvo Brillo 48
Chaleco que potencia la Defensa Especial del Pokémon que lo lleva, pero le impide lanzar ataques de estado.

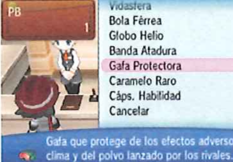
CHALECO ASALTO

Este objeto se puede conseguir en la Mansión Batalla de Ciudad Batik a cambio de 48 Puntos Batalla y aumentará la Defensa y Defensa Especial del Pokémon que lo lleve equipado. Ten en cuenta que este Pokémon no podrá realizar ataques que únicamente provoquen cambios de estado.

Objetos
Tabla Duende
x 1
Tabla de piedra que potencia los movimientos de tipo Hada. Debe llevarla un Pokémon.

TABLA DUENDE

Este objeto se encuentra en la Villa Pokémon y aumenta la potencia de los ataques de tipo Hada del Pokémon que la lleve equipada. En el caso de Arceus, también se modifica el tipo del Pokémon y pasa a ser de tipo Hada.



GAFAS PROTECTORAS

Este objeto se puede conseguir en la Mansión Batalla de Ciudad Batik a cambio de 48 Puntos Batalla y evitará que el Pokémon que lo lleve equipado se vea afectado por los efectos adversos del clima o del polvo lanzado por los rivales, como Ataque Arena.

Nuevas formas de evolucionar

Algunos de los nuevos Pokémon tienen formas de evolucionar que jamás habíamos visto. Aquí te contamos cuáles son, para que no le des tantas vueltas a la cabeza pensando por qué tu Pokémon no evoluciona por mucho que lo subes de nivel.



EEVEE A SYLVEON

Para que Eevee evolucione a Sylveon es necesario que juguemos con él en el Pokérecreo y le demos Pokélitos hasta que su afecto suba hasta conseguir al menos dos corazones. Una vez que lo tengamos, el otro requisito será que conozca un ataque de tipo Hada mientras sube de nivel. Si tu Eevee ya ha olvidado Ojitos tiernos, tendrás que esperar hasta el nivel 29 que aprenda Encanto para que pueda evolucionar.



SLIGGO A GOODRA

Sliggo es un nuevo Pokémon de tipo Dragón que evoluciona de Goomy. Este Pokémon necesita estar al menos al nivel 50 y subir de nivel mientras está lloviendo en esa zona. No sirve con cambiar el clima utilizando Danza lluvia, debe ser una lluvia natural para que pueda evolucionar.



PANCHAM A PANGORO

Para que Pancham evolucione a Pangoro debe estar al menos al nivel 32 y es imprescindible tener algún Pokémon de tipo Siniestro en tu equipo. Cumpliendo esos dos requisitos conseguirás que tu Pancham evolucione a Pangoro y adquiera el tipo Siniestro.



OTROS POKÉMON CON DIFERENTES EVOLUCIONES:

Helioptile

Pese a ser un Pokémon de tipo Eléctrico, Helioptile evoluciona con Piedra Solar.

Phantump y Pumpkaboo

Estos nuevos Pokémon de tipo Fantasma/Planta necesitan ser intercambiados para evolucionar.

Tyrunt y Amaura

Estos Pokémon fósil necesitan haber alcanzado el nivel 39 para evolucionar, pero Tyrunt sólo lo hará si es de día, y Amaura sólo si es de noche.

Floette y Doublade

Estos Pokémon evolucionan utilizando sobre ellos una Piedra Día y una Piedra Noche respectivamente.

Girar la consola boca abajo es uno de los pasos para que Inkay evolucione a Malamar



INKAY A MALAMAR

Para que Inkay evolucione a Malamar es necesario que esté al menos al nivel 30 y que giremos nuestra consola para que quede lo de arriba abajo y lo de abajo arriba. Intenta que la consola esté lo más recta posible. Si lo hemos hecho bien, nuestro Inkay evolucionará y... podremos volver a coger la consola de forma normal.

Poderes O



Los Poderes O permiten obtener mejoras en algunas características del juego. Pueden mejorar tus habilidades en batalla, ya sea por tus estadísticas o provocando más golpes críticos y con mayor precisión. Otros te harán ganar más dinero, comprar las cosas más baratas en las tiendas, encontrarnos con más o menos Pokémon salvajes o incluso mejorar nuestro poder de captura.

Los poderes comenzarán en nivel 1, pero según los vayas usando mejorarán hasta llegar al 3. Los poderes nivel 1 te los da Mr. Buen Rollo, al que encontrarás aquí:

Nombre	Localización
Poder Descuento	Hotel en el Bulevar Norte de Luminalia
Poder Recompensa	Hotel de Ciudad Relieve
Poder Ptos. Exp.	Centro Pokémon de Ciudad Fluxus
Poder Captura	Ruta 5
Poder Encuentro	Centro Pokémon de Ciudad Romantis
Poder Incógnito	Hotel de Pueblo Mosaico
Poder Restaura PS	Ruta 5
Poder Restaura PP	Centro Pokémon de Ciudad Fractal
Poder Amistad	Centro Pokémon de Ciudad Témpera
Poder Ataque	Ruta 5
Poder Defensa	Ruta 5
Poder At. Esp.	Hotel de Pueblo Vánitas
Poder Def. Esp.	Hotel de Pueblo Petroglifo
Poder Crítico	Centro Pokémon de Ciudad Yantra
Poder Precisión	Cenrto Pokémon de Pueblo Fresco

Bastión Batalla

Este edificio situado en la Ruta 7 es un selecto club donde se reúne la 'crème de la crème' para hacer combates Pokémon. Según vayas derrotando a entrenadores irás mejorando tu reputación e irás ascendiendo de rango entre los diferentes títulos nobiliarios que hay. Empezarás siendo un Barón, pero podrás ganarte ser Vizconde, Conde, Marqués, Duque... ¿Te atreves a descubrir cuál es el mayor título nobiliario que se puede llegar a conseguir?

Para facilitar que vengan más entrenadores, podremos enviar invitaciones que tendrán validez hasta la medianoche de ese mismo día. Estas invitaciones pueden servir también para que vengan únicamente entrenadores con mucho dinero, por si nos interesa conseguir dinero, o para que vengan entrenadores fuertes.

Cuando alcances el título de marqués empezarán a llegar ocasionalmente algunos líderes de gimnasio, quienes tendrán ahora Pokémon más fuertes. Además, si llegamos a Duque podremos ver también a miembros del Alto Mando.





Bayas

En la Ruta 7 tendremos acceso a un huerto en el que podremos plantar nuestras bayas. La primera vez que vayamos nos regalan una Lotadera, que no es más que una regadera con forma de Lotad con la que poder regar nuestras recién plantadas bayas. Aquí encontraremos también los nuevos compostadores, unas máquinas que crean abono a base de introducir bayas en su interior. Estos abonos nos permitirán mejorar nuestra cosecha de bayas.

Otra de las novedades son las mutaciones de bayas, que consisten en crear nuevas bayas a base de plantar dos bayas concretas una cerca de otra. Esto sucede por ejemplo si plantamos una baya Aranja cerca de una Meloc, que genera una Ispero, o si plantamos una Perasi cerca de una Zanama, que genera una Meluce. Una profesora se encargará de registrar todas las mutaciones que descubramos.

Cuando vayamos a recoger nuestras bayas es posible que algunos árboles se muevan, eso se debe a que un Pokémon salvaje se está comiendo nuestra cosecha y tendremos que acabar con él. También deberemos estar atentos para arrancar las malas hierbas cuando surjan.

No olvides que en la región de Kalos hay una nueva baya que no se había visto nunca antes: la Baya Hibis. Esta nueva baya se encuentra en un árbol de la Ruta 14 y te permite resistir un ataque supereficaz de tipo Hada.

Los entrenadores pueden ser expertos patinadores con solo aprender estas acrobacias

Acrobacias

En Pokémon X e Y recibiremos unos patines en Ciudad Novarte tras derrotar a una patinadora. Estos patines nos permitirán movernos mucho más rápidamente y en cualquier dirección, pero también podremos aprender algunas acrobacias para aprovecharlos al máximo. Mira aquí dónde puedes aprender cada una.

Una vez conozcas estas cuatro acrobacias, podrás ir al Hotel Desolación en la Ruta 15 y aprender el Cosmosalto del patinador legendario de Kalos, la última acrobacia con la que te habrás vuelto un experto patinador. Esto te dará acceso también a la MT95: Alarido y al objeto Cuchara Torcida.



GIRO CON CARRERILLA

En la Plaza Verde de Ciudad Luminalia.



MARCHA EN PARALELO

En un edificio del Bulevar Sur de Ciudad Luminalia.



EL 360°

En el Café Sobre Ruedas de la Avenida Verano de Luminalia.



VOLTERETA

Bulevar norte de Ciudad Luminalia.

Superentrenamiento

Hasta ahora si queríamos entrenar a nuestro Pokémon para mejorar alguna característica concreta, debíamos combatir contra determinados Pokémon que la favoreciesen, algo tedioso en muchas ocasiones. Es por eso que en Pokémon X e Y se ha incorporado el Superentrenamiento, una opción que tendremos accesible en todo momento desde la pantalla inferior de la consola y que nos permitirá entrenar fácilmente y de forma visual a nuestros Pokémon en varios minijuegos.

Estos minijuegos se dividen en 3 niveles diferentes que podremos ir desbloqueando según vayamos completando los anteriores. Sólo será necesario desbloquearlos con un único Pokémon, y ya los tendremos disponibles para cualquier otro.

Los minijuegos del nivel 1 aportan cuatro puntos, los de nivel 2 aportan ocho puntos y los de nivel 3 aportan doce puntos a la característica que entrenen. Cada característica puede adquirir hasta 255 puntos, y en total un Pokémon no puede adquirir más de 510 puntos entre todas sus características, por lo que tendremos que pensarnos bien cuáles de ellas queremos entrenar y en qué cantidad.

Podremos comprobar la evolución de nuestro Pokémon mediante un gráfico que refleja en color verde oscuro las características iniciales y en color verde más claro las que actualmente posee nuestro Pokémon.



Si por algún motivo nos equivocamos en el superentrenamiento, podremos resetear a nuestro Pokémon mediante un Saco Reinicio que conseguiremos golpeando varias veces el saco por defecto. Hay otros tipos de sacos que podremos

Búsqueda de fósiles

En tu primera visita a la Cueva Brillante obtendrás un fósil de Amaura (Aleta) o de Tyrunt (Mandíbula), según elijas. Aunque también puedes usar Golpe Roca sobre las rocas que hay en la cueva para encontrar un Ámbar viejo con el que revivir a Aerodactyl.

Además, si regresamos a la Cueva Brillante después de ser campeones de la Liga Pokémon, también podremos encontrar los siguientes fósiles golpeando entre las rocas:

Fósil	Pokémon	Edición
Cráneo	Cranidos	Ambas
Coraza	Shieldon	Ambas
Domo	Kabuto	Y
Hélix	Omanyte	Y
Garra	Anorith	X
Raíz	Lileep	X

conseguir y que nos permitirán duplicar los puntos obtenidos en los minijuegos o que sean más fáciles de superar. Pero ten cuidado, porque sólo se almacenarán los últimos 12 sacos que consigas, de modo que gástalos o tira los que no quieras usar para no perder los que te interesen. Es recomendable guardar siempre algún Saco Reinicio por si metemos la pata con nuestro Pokémon.

No olvides que estos puntos también se ganan combatiendo o mediante el Repartir Experiencia, por lo que lo mejor es que entrenemos a nuestro Pokémon mediante el Superentrenamiento antes de combatir con él. Una vez que lo tengamos entrenado al máximo, se desbloquearán unos nuevos minijuegos que nos permitirán obtener algunos objetos de gran utilidad como las piedras evolutivas.





Guía de reputación

En Ciudad Luminalia podemos mejorar la reputación cumpliendo ciertas tareas. Con ello accederemos a nuevas zonas como la Boutique más prestigiosa de Kalos o el Restaurante de Sushi. También nos rebajarán el precio de las megapiedras en la tienda de Avenida Primavera. Con el grado máximo de reputación, conseguiremos el Poder Incubación, con el que abrir mucho más rápidamente nuestros huevos.

Las tareas para aumentar la nuestra reputación en Luminalia son las siguientes:

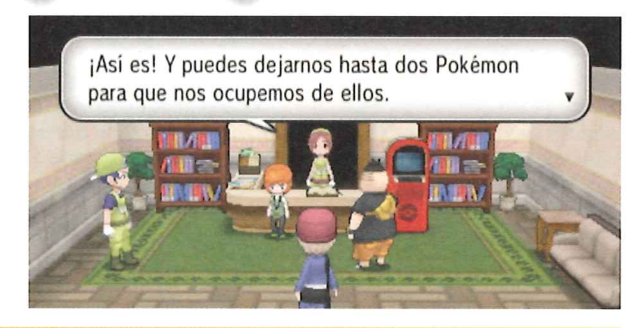




Lugar	Tarea	Reputación
Museo	Escuchar audio-guías del Museo	Poca
Estudio	Crear un vídeo de presentación	Poca
Lotería	Jugar a la lotería	Poca
Pokébelleza	Córtale el pelo a nuestros Furfrou	Poca
Peluquería	Cortarte el pelo	Poca
Tienda de zumos	Crear tu propio zumo de bayas	Media
Toda la ciudad	Montar en Taxi	Media
Toda la ciudad	Montar en Gogoat	Media
Toda la ciudad	Combatir en los restaurantes	Media
Casa Examinadora	Hacer el test de combate	Alta
Hotel Ricachilton	Hacer prácticas remuneradas	Alta
Editorial	Hablar con Alexia para que te enseñe la ciudad	Alta

Consejos para la

En Pokémon X e Y se han incorporado algunas novedades interesantes en cuanto a la siempre utilísima crianza de Pokémon. En esta breve guía te damos los consejos más importantes para conseguir que la cría nazca a tu gusto. Desde cómo abrir los huevos más rápidamente a escoger un padre con buenos genes, la sabiduría de la crianza está aquí.





ABRIR HUEVOS MÁS RÁPIDAMENTE

A pesar de estos consejos, es muy probable que tengamos que sacar muchos huevos hasta dar con el Pokémon que se adapta completamente a nuestras necesidades, por lo que es conveniente que hayamos obtenido el Poder O de Incubación, y que tengamos en nuestro equipo a un Pokémon con la habilidad Cuerpo Llama, como Talonflame. Esto hará nuestros huevos puedan eclosionar en la mitad de pasos.



HEREDAR POKÉBALL

Puede que este consejo sea puramente estético, pero mola. Con él, nuestro Pokémon heredará la Pokéball con la que fue atrapada su madre, lo que dará variedad a las Pokéballs de los Pokémon nacidos de huevo. Si la madre fue atrapada con una Ultraball, el huevo adquirirá la misma Ultraball.



HEREDAR HABILIDAD

Hasta ahora la habilidad solo podía ser heredada de la hembra, pero aquí se puede heredar también del Pokémon macho incluso aunque su habilidad sea especial como es el caso del Torchic con Impulso. Para transferir una habilidad especial es necesario que ambos Pokémon sean de la misma especie, y la cría heredará la habilidad del padre o de la madre. Si ambos progenitores comparten habilidad conseguiremos que se herede en el 100% de los casos.

HEREDAR NATURALEZA

Puedes heredar la naturaleza que desees de uno de los padres, si equipas el objeto Piedraeterna en cualquiera de ellos. La cría que nazca del huevo heredará la naturaleza del progenitor que lleve equipada la Piedraeterna, la cual te entrega una profesora en una casa de Pueblo Crómlech.



crianza

ESCOGER UN PADRE CON BUENOS GENES

Los genes de los Pokémon son unos valores entre 1 y 31 que cada Pokémon tiene asignados internamente a cada una de sus características. No se pueden ver ni modificar, pero gracias a un juez del Centro Pokémon de Ciudad Batik podemos intuir cómo de buenos son esos genes. De esta forma podremos elegir a un buen Pokémon para criar.

Lo primero que nos indica el juez es la suma total de sus genes, que debería ser al menos superior a 120 si queremos que nuestro Pokémon dé la talla. Para saber entre qué valores está la suma de sus genes nos fijaremos en cuál de las siguientes frases nos dice:

Suma de genes	Frase
Entre 6 y 90	No está nada mal.
Entre 91 y 120	Superior a la media.
Entre 121 y 150	Excelente.
Entre 151 y 186	Extraordinario.

A continuación, nos indicará cuál es su característica más destacable, o cuáles en caso de empate. Tras decírnoslo nos indicará el valor asociado a esa característica mediante una de estas frases:

Valores	Frase
Entre 1 y 15	Bastante bueno.
Entre 16 y 25	Muy bueno.
Entre 26 y 30	Fantástico.
31 (Máximo)	Inmejorable.

Si nuestro Pokémon ha sido capturado en el Safari Amistad, tendrá al menos dos de genes al máximo, por lo que es una buena idea que busquemos al progenitor en el Safari Amistad de nuestros amigos.

HEREDAR UN GEN CONCRETO



En la Mansión Batalla de Ciudad Batik se pueden comprar por 16PB una serie de objetos que, al equiparlos en uno de los progenitores, hará que herede un determinado gen. Eso puede sernos muy útil para fijar uno de los genes buenos del progenitor y abrir muchos huevos hasta que los otros genes también estén a la altura. Los objetos son los siguientes:

Objeto	Característica
Pesa Recia	PS
Brazal Recio	Ataque
Cinto Recio	Defensa
Lente Recia	Ataque Especial
Banda Recia	Defensa Especial
Franja Recia	Velocidad

HEREDAR "TODOS" LOS GENES



El objeto Lazo Destino –Hotel de Ciudad Relieve–, hará que la cría herede cinco de los genes del progenitor que lo equipe. Si el progenitor que lo equipa tiene buenos genes en PS, At., Def., At. Esp., Def. Esp. y Velocidad, la cría tendrá esos mismos genes en al menos cinco de ellas. La sexta es aleatoria.


7
www.pegi.info
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS
EXCLUSIVOS PARA
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS
SI TE GUSTAN
LOS JUEGOS
GRANDES
TE GUSTARÁN
POKÉMON X
POKÉMON Y
SUPER MARIO 3D LAND
MARIO KART 7
Animal Crossing
Kid Icarus UPRISING
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D
254
YA PUEDES RESERVAR
EL JUEGO O LA EDICIÓN
LIMITADA DE LA CONSOLA
NINTENDO 3DS XL
Y LLEVARTE GRATIS UN ESTUCHE PARA
JUEGOS CON EL SONIDO ORIGINAL DE
LOS COFRES DE LA SAGA
DISPONIBLE EN: BLADE CENTER
CANALOCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC
GAME · GAMESHOP · GAMESTOP
MEDIAMARKT · TODOVIDEOJUEGOS
XTRALIFE.ES · ZONAVIDEOJUEGO.COM
Unidades totales disponibles: 8.595.
A LA
VENTA
22
NOVIEMBRE
EDICIÓN LIMITADA
NINTENDO 3DS XL
+ CÓDIGO NINTENDO ESHOP
PARA DESCARGAR EL JUEGO
NINTENDO 3DS XL
NINTENDO 2DS
NINTENDO 3DS
La de pantallas más grandes
La más asequible
ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO
EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL
© 2013 Nintendo. TM, ® Nintendo 3DS and Nintendo 2DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.